本家AM二研が合同記者試乗会を開催!!

速報 メガドラ版 バーチャレーシング Virtua Racing V.R. の全貌に迫る

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP+B・B

完成度ゲージ 30% 2人同時プレイあり

先日、雑誌関係者を招待してメガドラ版「バーチャレーシング」の試乗会が行われた。セガ開発陣の自信のもとに開催された試乗会で判明した新事実とは何か？　一気に報告するぞ。



4つのバーチャ視点も完全再現!!



これが今回堂々公開されたメガドラ版「バーチャレーシング」の最新画面だ。先月、先々月のものに比べれば、はるかにソレっぽくなってきたことが、わかっていただけるだろう。背景、ハンドルなどまだまだ入っていない要素も多いが、基本的にアーケード版の忠実な移植が目指されているだけに期待度は高い。4つの視点切り換えも、なめらかで完璧だぞ。

アーケードの開発者が直々移植！ 今度のV.R.はひと味違うぜ!!

新画面が公開されるたびに徐々に注目度を高めてきている「バーチャレーシング」だが、去る7月8日に雑誌関係者を集めて、メガドラ版の試乗会が催されたのだ。公開された時は、ゲームの完成度がまだ3割程度とのことだったが、この時点のサンプルを使って、こういった発表会を行うのは、まさに異例な出来事といえる。しかも、今回の発表会が開発サイドから呼びかけられたというのだから、セガ開発陣の「バーチャレーシング」にかける自信が、いかに高いものかが、うかがえるだろう。

それもそのはず、今回のメガドラ版の移植には、体感ゲームシリーズなど数々の名作を輩出し、アーケード版「バーチャレーシング」を開発したセガの第二AM研究開発部（以下AM二研）が参加しているのだ。もっともメインに移植プログラムを組むのは、10数名からなるコンシューマー（家庭用機）の1チームなのだが、今回は特別にこのコンシューマーチームがAM二研の開発ルームに配置され、まさに手取り足取りの形で、技術指導が行われているわけだ。

ちなみに、現在の開発状況は初級コースがようやく形になってきたところで、グラフィックの色調調整やBGM、ビットなどは、まだまだできていない状態だ。だが、実際に操作してみた感触は、まさに「バーチャレーシング」の操作感そのものだった。というわけで、今回は最新の画面写真をまじえ、メガドラ版「バーチャレーシング」の全貌に迫ってみることにするぞ！

上下2分割で2P対戦可能！ なんと中継モードも入るぞ!!

さて、先月まで1人プレイ専用と思われていたメガドラ版「バーチャレーシング」だが、じつは2人同時対戦プレイもできることが判明したのだ！　今回は残念ながら画面写真はお見せできないが、2Pプレイ時は、画面が上下に分割され（PCエンジンの「ファイナルラップツイン」や「ファステストワン」のような感じ）、上下で対戦を楽しむということになる。しかも、上下の画面で同時にバーチャルボタンを使い、自由に視点を変えることも可能であり、それでいて処理速度も落ちることがないというから驚きだ。これはかなり白熱した走りが楽しめそうだぞ。

また、これと同時に判明したこととして、上下2分割の画面を利用して、片方を1Pで走行し、もう片方を〝中継モード〟にすることもできるようになるそうだ。アーケード版ではきょう体の上に設置されたモニターで、横、前、後などあらゆる視点からの中継が見られたこのモードは、ゲームをより盛り上げること請け合いだぞ。

『BEEP! メガドライブ』1993年９月号掲載

CHECK1 16台同時走行を実現！背景には観覧車も入る!!

まず、メガドラ版は、どこまでアーケード版の要素が移植されるかについてだが、現在のバージョンに入っていない〝ハンドル〟〝ドライバーの腕〟〝観覧車〟〝道端の牛〟〝パイレーツ〟〝ピットイン〟など、基本的な部分に関しては、極力移植することが検討されている。

その他、雲の感じを半透明状のグラフィックにしたり、16台同時走行を実現したりと、アーケード版のファンも納得させるデキになることは間違いない。なお、タイヤの形は現在８角形で構成されているが、技術的に16角形に見えるようにし、なめらかに動かせるとのことだ。だが、ピットクルーの再現はやや難しいかも…とのことだがどうなるかな？



アーケード版には、ご覧のとおりいろいろな要素が入っているが、メガドラ版にもそのほとんどが移植される予定だ。ちなみにアーケード版もタイヤは８角形で構成されている。

CHECK2 驚異的なDSPのパワーはメガドラ本体の30倍!?

今回のメガドラ版「バーチャレーシング」には、ゲームカートリッジに特殊高速演算チップ（以下DSP）が積まれていることは、すでに前号までの記事で紹介しているが、このDSPは開発途中の現時点ですら、かなりの性能を見せつけている。

具体的に言うと、アーケード版の「バーチャレーシング」が30分の１秒で5500～6000ポリゴン（秒間約18万ポリゴン）を出しているのに対し、メガドラ版では15分の１秒で400～500ポリゴン（秒間約7500ポリゴン）を確保することに成功しており、動きに関してもハイスピードプログラムの採用により、アーケード版に遜色ないデキを見せているのである。

ちなみに、この数のポリゴンを制御するには、現在のメガドラ本体の約30倍の能力が必要なことや、「スターフォックス」で話題になったスーパーFXチップも、15分の１秒で、約100ポリゴン程度しか表示していない（と思われる）ことからも、今回の「バーチャレーシング」のDSPが、いかにスゴイものかわかるであろう。ここらへんの技術力はさすがアーケードの雄セガという感じだぞ。



「スーパーFXチップは敵にあらず」と言うほど今回のDSPにAM二研は自信を見せている。

CHECK3 自車データは業務用と同じ自己タイムも同じになる？

通常、大型のアーケードゲームを家庭用機へ移植する場合には、多くのデータやパラメータがカットされるものなのだが、今回のメガドラ版「バーチャレーシング」では、自車の大きさや動きなど自動車工学的な性能データは、すべてアーケード版と同じものが入れられており、操作感覚や、車の挙動に関しては、ほとんど元にそっくりなレベルを保てる予定とのことだ。「バーチャレーシング」の面白さは、やっぱり運転時の感覚にこそあるだけに、開発サイドも、この点の移植には一番の努力を積んでいるそうだ。

また、自車データだけでなく、コースのデータに関しても、アーケード版の高低や道幅、バンクの角度などがほとんど同じものにされているため、アーケード版での自己タイムをそのままメガドラ版で出すなんてことも、可能になるかもしれないぞ。

CHECK4 6B、アナログパッド対応は？

アーケード版の操作は、基本的にアナログ対応で、オートマとマニュアルが選択できたが、この部分はどうなるだろうか？　端的に言うと現時点のメガドラ版は、デジタル操作でもアナログに耐える新プログラムが採用してあり、あえてアナログにする必要もないとのことだ（ただし場合によっては、検討予定あり）。また、マニュアル時のシフトダウンやアップは６ＢではＸＹＺボタンで行い、３Ｂの場合はキーの上下でする予定だ。

CHECK5 新たなモードの追加は？

基本的にアーケード版の忠実な移植が進められているメガドラ版だが、結論から言うと、まだまだ開発の途中なので、オリジナル要素の入る余地は大いにあるとのことだ。例としては、バーチャルボタンで止められる視点を現行のもの以外にする（ポリゴン表示なので、設定はいくらでも可能らしい）とか、周回数を設定できるようにして、タイヤ交換のタイミングでレースの駆け引きを楽しめるようにするなど、いろんな案も出てきているようだ。最終的にはアーケードモードを含め、４～５つくらいの遊び方ができるようにしたいとのことだが、コースのほうは最終的にも３つ程度にしたいとのことだ。



アーケード版は３コースのみだが、このコースも何百という候補から厳選したものだとか。

CHECK6 発売日、価格、そして今後は…？

さて、最後に気になる発売時期と価格についてだが、高性能DSPを積んでいることを考えると、当然かなり高価になりそうだが、セガ側も現在のところ価格に関しては、まだ未定という状態らしい。また、肝心の発売時期だが、一応年内の完成を目標に開発を進めているということだ。

今後の作業としては、音を入れたり、他のコースを作ったりするわけだが、いずれにしても、アーケードの開発部隊が初めて手掛けるメガドラ移植ソフトだけに、今後も大いに期待してて損はないはずだぞ。



開発もこんな感じで転倒しなければいいけどね……。

V.R.御意見係を開設するぞ！

今回の「バーチャレーシング」速報はどうだったかな？　AM二研のほうでは、みんなのリクエストや要望があれば、いろいろ検討したいと言っていたから、ドンドン意見を寄せてほしいな。

というわけで、ＢＥメガではみんなの意見を求めるべく「V.R.御意見」係を開設することにしたぞ。メガドラ版「バーチャレーシング」に関する要望を書いて、

まで送ってくれ。みんなの意見は責任をもって開発チームに届けて報告し、採用者には粗品（？）の提供もするよ。

※ご意見募集は当時のものです。現在は募集しておりません。

メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

続報 V.R. Virtua Racing EXPRESS

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP

完成度ゲージ 50% 2人同時プレイあり

先月号の速報でみんなの期待も盛り上がってきたメガドラ版「バーチャレーシング」だが、今月からは特別コーナーを設けて最新情報をお伝えすることになったのだ。こいつは目が離せないぞ！



エキゾーストノートも迫力もののデキ！ 観覧車やピットクルーも入ってきたぞ!!

毎月のように開発画面が良くなってきて加速度的に注目度の上がってきているメガドラ版「バーチャレーシング」。今月は最新の画面をお見せできないのが残念だが、取材時に見せてもらったＡＭショー用サンプルは「えっ、もうこんなにできてるの？」ってぐらいゲームができていたのだ。

とりあえず開発状況を説明すると、画面的には観覧車(かんらんしゃ)やハンドル、ピットイン・アウト（ピットワークあり）といった部分が新たに入ってきており、エンジンやスリップ音などの効果音やBGM関係も、ひととおりできている（仮のデモもかなりカッコ良かった／）。実際に体験した感じでも、エンジン音やボイス関係が非常にイイ感じだったぞ。

作業的には現在、効果音関係の調整をしており、中級、上級コースも９月初めには終わっている予定だ。今後は対戦モードや新要素の部分を作っていくそうだが、鈴木裕氏曰(いわ)く「クオリティーが満たされればＯＫは出さないし、どんな手を使ってもいいものを作る」と宣言してくれたぞ。何はともあれ来月公開する新画面を待っててくれ／



じつはこんなものじゃない最新画面!! 来月の大公開を待て！

ここに掲載している画面写真は、先月号に載せたものとほとんど変わっていないが、先日のAMショーで公開されたサンプルには、なんと観覧車やパイレーツ、ピットクルー、ハンドル（ドライバーの手）など、ほとんどの要素が入ったものが動いていたのだ／　画面の感じもこれより断然良くなっていただけに、お見せできないのが非常に残念。来月はドーンと見せるから期待してくれ。

V.R.御意見覧 逆走モードやリプレイは？ DSPのアダプター化を

先月号で募集したメガドラ版「バーチャレーシング」に対する御意見係。こちらもいきなりたくさんのハガキが届(とど)いていたので、早速(さっそく)ＡＭ二研の鈴木さんと永田さんにぶつけてきたぞ。どれも代表的な意見や質問だから、じっくり聞いてね。

●走れるコースは現状の３つでも問題はありませんが、やはり飽(あ)きやすいと思います。コースエディット（もちろんバックアップ可）機能をつけたり、各コースを逆回りでもレースができるようにすることはできないでしょうか？　それと、メガドラ版の「スーパーモナコＧＰ」などでも再三(さいさん)言われていることですが、敵車の色がみんな一緒(いっしょ)というのも絶対イヤです。（東京都・田所康成）

■永田：逆走は、ゲーム中にもできますよ(笑)。でも、コースエディットやゲームモードとしての逆走は、時間的な問題でたぶんつけられないと思います。ちなみに、アザーカーは４種類の色区別がありますので、とりあえず安心してください。

●16台すべてが同じ性能ではやっぱりつまらないと思います。16台全車に個性をつけてほしいです。（東京都・松村一朗・24歳）

■永田：16台全車とも性能は違ってますよ。

●もし可能ならレース後にインスタントリプレイが見れるようにしてほしいです。この際中継モードのようにいろんな角度から自分のライン取りが見れたら楽しいです。（東京都・三浦達也・18歳）

■永田：リプレイモードはいちおう１位になった人だけの特典として、見れるようになる予定です。

●DSPは凄(すご)い。先月号の記事を読んでても震(ふる)えが出るほど凄いですね。でもこれだけのDSPを「V.R.」１本だけのもので終わらせるのはもったいないです。たとえばメガアダプタのように別売りにしてDSP対応ソフトを安く提供するとかできないものでしょうか？（神奈川県・宮地正信・20歳）

■鈴木：今回の「バーチャレーシング」に積(つ)んでいるDSPは一応カスタムチップで、用途としては〝ポリゴン制御〟〝キャラの前後判定〟〝クリッピングポイントの処理〟などを担当(たんとう)させています。ですが、このDSPはチップは機能上、別付けにして使えるシロモノではないんです。仮りに別付けで使おうとすると、残念ながら逆にコストは大幅に上がってしまうと思います。

【Ｖ．Ｒ．御意見係開設中／】今月も引き続きメガドラ版「バーチャレーシング」に関するみんなの御意見、御要望を大募集中だぞ。編集部に送られてきたハガキ（封書も可）は責任をもってＡＭ二研に届けるから、ジャンジャン「Ｖ．Ｒ．」に対する提案やアイデアを書いてきてくれ。あて先は、

採用者には豪華な粗品（？）も用意しているぞ。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 10 月号掲載

※ご意見募集は当時のものです。現在は募集しておりません。

続報 メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

●セガ●発売日未定●価格未定●RAC●16M+DSP

Virtua Racing V.R. EXPRESS



完成度ゲージ 65% 2人同時プレイあり

先月は最新画面が見せられなかった「バーチャレーシング」だが、今月はその分大量に最新画面をお見せするぞ。本邦初公開のオープニングデモと中級、上級コースも必見だ！

オープニングデモ(仮)も再現!! AMショーバージョンを大公開!!



まずはAMショー用のサンプルにも入っていたオープニングデモをバッチリ見せるぞ。いろんな角度から自車をカッコ良く見せてくれるこのデモはアーケード版でもおなじみだけど、メガドラ版では初、中、上級それぞれのコースが1P時と2P時（2画面分割）のパターンで見れる予定だ。見てるだけでも楽しいぞ。

中級・上級コースも完成！ 観覧車やハンドルもご覧のとおり！



コース選択画面もできてきた。オススメはやっぱり最も美しく走りがいのある中級コースかな。

今月は前回お見せできなかったAMショー出展サンプルの画面(初級コース)に加え、なんと中級コース、上級コースの最新画面も初公開するぞ。

先月は初級コースがやっとできてきた感じだったのに、今月は早くも中級、上級の2コース分も完成して、普通にゲームが遊べるほどだったのだ。ここらへんの作業の早さは、なんといってもポリゴンものの強みだよね。

ちなみに現在の開発状況は、各コースの地形のコリジョン(当り判定)を調整しつつ、15台のアザーカー(敵車)のバランス取りをしているところだ（9月中旬現在）。今後は第2段階ともいえる〝2P VSモード″の作業に入り、開発も急ピッチで進む予定だぞ。ところで、今のところメガドラ版「バーチャレーシング」には、①アーケードモード、②2P VSモード、③ライブモード(上下2分割画面を使った中継モード)、④フリーランモード(敵車なしで自由に走れるモード）などが入ることは決定しているが、それ以降の作業となる〝グランプリモード″や細かな追加要素については、今後の作業の進行次第で検討したいとのことだ。

とはいえ、今の画面ですでにDSPの限界の400ポリゴン以上を表示しているので、画面の雰囲気はほぼこんな感じでいくと考えていいそうだ。来月以降できる2P VSモードの画面も期待大だぞ。



こちらは上級コース。今のところレースクイーンや看板に絵が入ってなかったりするが、ポリゴン数的に出すのは厳しいかもとのこと。



先月号で話題の出たコースの逆走もご覧のとおりできるぞ。ちなみに、パッド対応は基本的に3B操作でいくことになったそうだ。

『BEEP! メガドライブ』1993 年 11 月号掲載

最新版のサンプルを試乗！ このスゴさを体感してくれ!!

今月は、メガドラ版「バーチャレーシング」のスゴさを満喫してもらうために、とりあえず初級コースをテストランしてみることにした。

見てもわかるように、ピットクルー、観覧車、ハンドルなどもしっかり入ってきており、コース自体も完成版に近いものになってきているぞ。

ちなみに、アーケード版にいた観覧車近くの牛はポリゴン数をかなり食うため、現時点では入っていない。また雲の感じも、この画面のものよりやや薄いトーンのものになる予定だ。この他、バーチャ視点3（下の右上の画面写真など）の視点も、もう少し地面に近づいた感じ（もう少し自車が大きく見えるようになる）に変更されるそうだ。

何はともあれ、下の大迫力の画面の数々を見て、このゲームのデキの良さを堪能してくれ。



発進時などに出てくるピットクルーは、現在動きがイマイチなので、最終調整で高速化をはかる予定だ。また、ハンドルが三角なのも評判次第では調整するとのこと。なお、画面の比率はアーケード版の16：9ほどではないが、不自然にならない程度に横長画面にされてることも注目。

V.R.御意見覧 ベストラップをワイヤーゴーストで走らせては？ MEGA-CDで追加コースの別売りは？

というわけで、コーナーの最後は、みんなから寄せられたメガドラ版「バーチャレーシング」に対する御意見を紹介しよう。今月は、AM二研の鈴木裕部長はカナダ出張のために不在だったので、永田副部長にしっかり答えてもらってきたぞ。

またまた面白い意見や提案が出てきてるんだけど、AM二研の反響はどうかな？

●メガドラ版は画面を上下2分割にして2Pで遊べるそうですが、それの発展形として画面4分割の4Pはどうでしょうか？ ポリゴン表示のMAXを超えるのは目に見えていますが、もしも実現できたらセガタップをつなげて4人でワイワイ楽しめていいと思います。（山口県・ズリアナ東京）

■永田：結論から言いますと、4分割画面にすることは非常に簡単にできますし、8分割はおろか、16分割なんてのもやろうと思えばできます。ただし、トータルに画面に出せるポリゴン数は約400ポリゴン程度に限定されていますので、分割するほど各画面のクオリティも当然落ちてしまいます。デモなんかで使うのにはいいかもしれませんが…。

●自分で出したベストラップをバッテリーバックアップで記憶し、その走りをゲーム中に再現してほしい（「マリオカート」のゴーストみたいに）。ちなみに、ゴーストはタイムアタック時にプレイヤーの視界をさまだけないように、ワイヤーフレーム状の半透明にするといいと思います。（北海道・佐保田和也）

■永田：技術的には可能ですし、面白いアイデアなのですが、今のところメガドラ版「バーチャレーシング」は、残念ながらバッテリーバックアップがつかない仕様で進んでるんですよ。バッテリーをつける、つけないは価格の設定にも関わってくるので、最終的にどうなるか、わからないのですが、とりあえずこのアイデア自体は、電源を切るまでならば、やれないことはありませんね。

●自分のマシンを「アウトランナーズ」のようにさまざまな性能のものから選べるようにすれば、2P対戦の時にもっと楽しくなると思いますが、どうでしょうか？（静岡県・杉山吉寿）

■永田：「バーチャレーシング」は、コースの隅々まで、現在の自車の性能を基準に設定されていますので、ゲームバランスを考えると、ちょっと難しいかもしれませんね。

●コースデータをMEGA-CDで別売りすることはできないものでしょうか？（静岡県・渡辺 哲）

■永田：現状の仕様では、そういうことは無理でしょうね。今後の課題ということでしょうか。

【V.R.御意見係開設中！】 ゲームの開発のほうもいよいよ佳境に入ってきてるみたいだけど、今月も引き続きメガドラ版「バーチャレーシング」に関するみんなの御意見、御要望を大募集中だぞ。編集部の送られてきたハガキ（封書も可）は責任をもってAM二研に届けるから、ジャジャン「V.R.」に対する提案やアイデアを書いてきてくれ。あて先は、
だ。採用者には豪華な粗品（？）も用意しているぞ。

※ご意見募集は当時のものです。現在は募集しておりません。

メガドラ版「バーチャレーシング」の最新情報コーナー

●セガ●3月発売予定●価格未定●RAC●16M+DSP

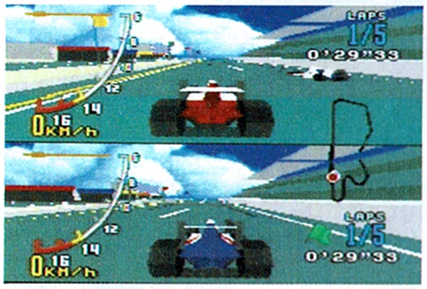
続報 V.R. Virtua Racing EXPRESS



完成度ゲージ 80% 2人同時プレイあり

今月は待望の2Pバトルモードの画面を公開だ！ 開発のほうもメドがたち、来年3月発売もほぼ確実になったメガドラ版「V.R.」の最新状況を徹底紹介しちゃうぞ。

これがウワサの2PVSバトル 開発もめでたく完了目前に！

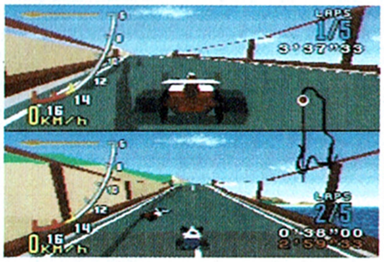


このとおり、メガドラ版でもちゃんと2人同時プレイが楽しめるのだ。リードしてるほうにはフラッグマークがついてくるぞ。

まずは、初公開の2Pバトルモードの画面を見てほしい。メガドラ版「バーチャレーシング」には、画面を上下2分割した“2人対戦モード”がつくことは、第1報の時からふれていたが、今回ようやくその画面が公開されることになった。

2Pバトルモードの内容については、先月号でもだいたい解説してあるが、いま一度まとめておこう。①2P対戦時はプレイヤーカーは、赤と青の車に分かれ、リードしているほうにはフラッグマークがつく。②周回数は5～20周まで設定することができタイム制限はない。③タイヤのグリップ力は5種類の難易度があり、それによってハンデをつけることができる。ちなみにアーケード版にあった後続車有利（負けている車のほうが性能がアップし、追いつきやすい）はなくなっている。なおコースのほうは、初級、中級、上級のどれでも走ることができるが、各コースの背景は2Pモード時のみ、若干カットされることになる（初級は観覧車、中級は風車や牛、上級は神殿やヨットなど）。ただし、ゲーム的には背景のカットや上下分割の狭さなどは、ほとんど違和感なく遊べるから心配はないぞ。また、先月の取材時に入っていなかったアザーカーも、ご覧のとおりちゃんと入ってきたのは、うれしいところだね。

ところで、現在の開発状況は、各モードの調整もメドが立ち、3月の発売に向けて細かい調整をしているところとのことだ。ちなみに、みんなの要望の強かった6Bパッドの対応は、なんとか実現することができ、ボタンの割り当ても自由にエディットできるようになるそうだぞ。ただし、バックアップについては、500ポリゴンを高速処理するためのDSPが非常に高価なため、やはりどうしてもつけられそうにないらしい。ソフトの価格は、現在も懸命に引き下げる努力をしているそうなので、これはカンベンするしかないのでは？



各画面で個別に視点を変えることも可能だ。1Pとほとんど違和感はないぞ。

V.R.御意見覧 オート視点切り替えをつけてほしいのですが 車の形を別のものに変えて遊ぶモードは？

数カ月にわたり、メガドラ版「V.R.」に対するみんなの意見や要望を募集してきたこのコーナーも、今月でとりあえず終了することになった。みんなの最後の意見をAM二研にぶつけてみたぞ。

●視点切り替えはなかなか気持ちイイのですが、熱中してくると視点切り替えを忘れてしまいがちです。そこで！“オート視点切り替えモード”というのをつけてみてはどうでしょう。要は、プレイ中に自動的に視点が切り替わり（何秒ごとに変わるか設定できたり、視点の順番も選べるようにする）、ものぐさな人にも「バーチャ体験」ができるというものです。（東京都・コーちゃん）

■永田：これはなかなか面白そうですが、プレイ中に自動的に視点が変わると、かなり運転がしづらくなりそうですね（笑）。このままの形では実現できませんが、完走後のリプレイ画面で、誰にでも「バーチャ体験」ができるような工夫をしてみたいと思います。楽しみにしててください。

2Pプレイを自ら実演してくれた永田副部長。今年いっぱいで開発もメドが立ちそうとのこと。後は発売を待とう。

●ウェットコースがダメなら、ナイトコースはどうでしょう？（東京都・萩原宏宣・15歳）

■永田：これも残念ながら実現できませんが、これ以外で面白いオマケを用意しますよ。

●車だけじゃなくて他の乗り物で走れるようにしてほしいのですが？ また、後方が見にくいので、バックミラーもほしいです。（静岡県・仲野信二）

■永田：これも面白い発想ですね。今回は実現できませんが、どうせやるなら1種類じゃなくて、30種類とかから選べるようにしたほうが面白そうですね。あと、バックミラーもあったほうがいいのでしょうが、ポリゴン数の問題で難しそうです。とりあえず視点4でカンベンしてください。

【V.R.御意見係受付終了！】約5カ月続いてきた「V.R. EXPRESS」も、今月でとりあえず終了します。たくさんのご応募ありがとうございました。みなさんから送られてきたハガキは、すべて責任をもってAM二研までお届けしましたので、後はゲームの発売を期待しててください。なお、今までこのコーナーで採用された方には、BEメガ特製テレカとAM二研オリジナルの豪華な（?）粗品をお送りする予定ですので、もう少しお待ちください。今後はAM二研コーナーの設立も検討中ですので、そちらも期待しててくださいね。

『BEEP! メガドライブ』1994 年 1 月号掲載

※ご意見募集は当時のものです。現在は募集しておりません。

PART3 メガドラ版「V.R.」AM二研公式攻略ガイド

バーチャレーシング
Virtua Racing™

「V.R.」の本当の面白さはタイムアタックにこそある。そこで、セガとAM二研協力のもと、「V.R.」日本一タイムアタック大会を開催しちゃうぞ。

AM二研のチャンピオンが完全指南！日本一のタイムをたたき出せ!!

AM二研最速の男、アイルトン山口氏が全コースを完全指南。彼のテクを盗んで日本最速を目指せ。

去年末に「V.R.」のサンプルが到着(とうちゃく)してからというもの、各雑誌社の編集部内では「V.R.」のタイムアタックが大流行してるのは業界内でも話題になっているが、先月公開したＡＭ二研のベストラップを抜いた編集部はまだ出ていない。そこで、今回はタイムアタック大会開催を前に、ＡＭ二研の最速プレイヤーにその走りを特別公開してもらったのだ。キミはＡＭ二研の記録を抜けるか？

カウンター走行をマスターし、インベタで走り抜け！

POINT1 アウト・イン・アウト、スローイン・ファストアウトが基本だ

「V.R.」は実車のデータを元に作られただけあって、実際のレースで使われるコーナリングテクニックの基本がそのまま通用する。コーナリング半径を大きくとって高速で走るアウト・イン・アウト走法、コーナー進入地点で減速→立ち上がりの脱出はフル加速というスローイン・ファストアウト走法、ともに有効だ。



アウトから一気にインへ突っ込む。かなり有効なコーナリング走法のひとつ。



コーナーの一番奥で姿勢を整えて、フル加速。安全でしかも速い走法。

POINT2 カウンターを当ててコーナーを強引に抜けよう

ファストイン・ファストアウト走法ができる高等テクニックがカウンターステアだ。やり方は簡単、コーナーで車のリアが外側に流れたら、十字キーを一瞬離して再びハンドルを切るだけだ。車の向きを一瞬で変えることができるだけでなく、通常は不可能なインベタ走行をも可能にすることができるぞ！



早めにリアをすべらせることが成功させるコツだぞ。



キーを一瞬離すことで、タイヤにグリップ力が戻る！



カウンターステアをチョコチョコと当てることで、きついコーナーも全開で走れるようになってくれる。全コースで必要なので絶対にマスターしよう!!

チャンピオンはこう走る！

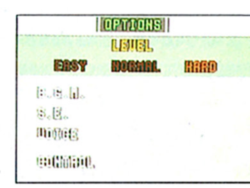
❶オススメの視点はバーチャ3

これは好みの問題になるが、チャンピオンがオススメした視点は、自車の動きとそのまわりがよく見えるバーチャ3だった。アザーカーの動きがよくわかるバーチャ2もいいとか。



❷難易度はハードランクがいい？

じつは難易度をハードにすると、アザーカーの平均スピードが上がって他車との相対速度差が縮まるため、接触してもスピンの危険性が下がるのだ。でも周回遅れの車には要注意。



❸マニュアルでスリップストリーム

マニュアルはオートマより時速２キロ速くなるのだが、じつはマニュアルならば、スリップストリームで最高プラス10キロも実現可能なのだ。これでタイムも結構違ってくるぞ。



バーチャレーシング

2軍

ミラーモード

まず方向ボタンの上とＡ、Ｂボタンを押さえたまま電源を入れ、その後スタートを押してメニューを表示（ここまでボタンは押したまま）させよう。すると右下に新しい項目が加わっていて、これを選択すると左右が反転したコースでプレイできるぞ。

（山口県・松原衛・19歳）



上＋Ａ、Ｂを押したまま電源を入れる。そして画面を表示させるまで離さないこと。



するとマップの左右が反転したモードで遊べる。コースが増えた感じ？

『BEEP! メガドライブ』1994 年 4,5 月号掲載